

Milano Pin-Golf Challenge 2019

REGOLAMENTO UFFICIALE

FASE DI QUALIFICAZIONE

I giocatori hanno a disposizione 10 flipper su ognuno dei quali eseguire 1 partita nella quale devono raggiungere il target di punteggio indicato con il minor numero di palline possibile.

Se ad esempio il target indicato è 500 milioni e alla fine della prima pallina il giocatore ha già superato questo punteggio, la sua partita è completata e sulla propria score card deve scrivere "1". Allo stesso modo si procede se il giocatore raggiunge il target nella seconda o terza pallina (scrivendo quindi "2" oppure "3").

Se al termine delle 3 palline il target non viene raggiunto, bisogna invece indicare "4", "5", "6", "7" oppure "8" sulla propria score card a seconda del punteggio ottenuto basandosi sulla tabella posta sul flipper (ad es. : da 0 a 200 mil = 8 , da 200 a 350 mil = 7 , da 350 a 500 mil = 6 , e così via)

La somma delle palline utilizzate nei 10 flipper determina il proprio score finale nelle qualificazioni.

Al termine delle qualificazioni i 12 migliori giocatori (con meno punti) accedono alla fase finale. In caso di parità conta il maggior numero di "1" ottenuti, in caso di ulteriore parità il numero di "2" e così via.

NOTE :

-I giocatori verranno suddivisi in gruppi per eseguire partite a 3 o 4 giocatori in modo che la compilazione della propria score card venga controllata e verificata anche dagli altri giocatori

- L'organizzazione si riserva di estendere l'orario delle qualificazioni a propria discrezione fino ad un massimo di 1 ora supplementare.

- In caso di problemi tecnici su un flipper è consentito un tempo di riparazione massimo di 30 minuti. In caso il flipper non sia riparabile : 1) Se l'inconveniente avviene entro la prima ora dall'inizio delle qualificazioni il flipper viene sostituito 2) In caso contrario il flipper viene eliminato e la classifica verrà stilata solo sui flipper rimanenti.

Milano Pin-Golf Challenge 2019

REGOLAMENTO UFFICIALE

FASE FINALE

I giocatori qualificati vengono suddivisi in 4 gruppi da 3 giocatori nel seguente modo

GRUPPO A : 1,8,12 GRUPPO B : 4,5,9 GRUPPO C : 3,6,10 GRUPPO D : 2,7,11

PRIMO ROUND : ogni gruppo esegue **3 partite su 3 flipper diversi scelti dal giocatore meglio qualificato** in modalità pin-golf (l'ordine di gioco è a rotazione). Al termine delle 3 partite i punti vengono sommati e **i primi 2 giocatori di ogni gruppo avanzano al secondo round**. A parità di punti si effettua una o più partite di spareggio su flipper sorteggiato in modalità pin-golf

SEMIFINALI : i qualificati dal primo round vengono suddivisi in 2 gruppi da 4 giocatori nel seguente modo

GRUPPO E : 1°gr.A, 1°gr.B, 2°gr.C, 2°gr.D GRUPPO F : 1°gr.C, 1°gr.D, 2°gr.A, 2°gr.B

Ogni gruppo esegue **3 partite su 3 flipper diversi** in modalità pin-golf. **I flipper vengono sorteggiati mentre il giocatore meglio qualificato può scegliere l'ordine di gioco nella prima partita** dopodichè l'ordine è determinato dalla partita precedente (il vincitore gioca per primo, in caso di parità sorteggio) . Al termine delle 3 partite i punti vengono sommati e **i primi due giocatori di ogni gruppo avanzano alla finale**. A parità di punti si effettua una o più partite di spareggio su flipper sorteggiato in modalità pin-golf

FINALE : i 4 finalisti si sfidano in **3 partite su 3 flipper diversi** in modalità pin-golf. **I primi due vengono scelti dai due vincitori delle semifinali mentre il terzo viene sorteggiato. L'ordine di gioco viene sorteggiato nella prima partita** dopodichè l'ordine è determinato dalla partita precedente (il vincitore gioca per primo, in caso di parità sorteggio).

Al termine delle 3 partite i punti vengono sommati e il giocatore con meno punti viene dichiarato vincitore. A parità di punti si effettua una o più partite di spareggio su flipper sorteggiato in modalità pin-golf

E' prevista anche una finale dal 5° all' 8° posto con le stesse modalità.

Milano Pin-Golf Challenge 2019

REGOLAMENTO UFFICIALE

GESTIONE SITUAZIONI CRITICHE

a. Malfunzionamenti del flipper di lieve entità

Viene considerato un malfunzionamento 'lieve' qualunque problema durante lo svolgimento della partita che non faccia perdere la pallina al giocatore. Questa tipologia di imprevisto non prevede nessuna ripetizione della partita o della biglia persa.

b. Malfunzionamenti del flipper di media entità

Qualunque problema che faccia perdere al giocatore la pallina in una maniera non prevista dal regolare funzionamento del gioco come ad esempio un 'Kickback' che non rilancia la pallina, la rottura totale di un flippante, il software che resetta il flipper in tilt o semplicemente la corrente elettrica che salta. In questo caso sta al giocatore avvisare l'arbitro dell'errato funzionamento del flipper. In base alla descrizione del malfunzionamento l'arbitro decide se far ripetere al giocatore la pallina persa o anche l'intera partita.

c. Malfunzionamenti critici

Se si verifica un guasto di entità tale da non poter permettere il corretto svolgimento delle partite, la classifica di quel flipper viene congelata fino alla riparazione dello stesso. Se la riparazione non può essere effettuata entro un tempo ragionevole che non pregiudichi lo svolgimento del torneo il flipper e la relativa classifica parziale vengono cancellati e si utilizza un flipper di riserva. Se invece tutti i giocatori hanno effettuato almeno una partita utile, la classifica del flipper viene calcolata su queste basi.

d. Pallina Bloccata

Nel caso in cui si blocchi una pallina durante la partita il giocatore deve richiamare l'attenzione di un arbitro per poter togliere il vetro del flipper e rimettere in gioco la pallina. L'arbitro rimette la pallina laddove non può cadere (nella "plunger lane" o, in caso di flipper con lanciatore automatico, sul flippante destro tenuto sollevato dal giocatore).

SETTAGGIO DEI FLIPPER

Tutti i flipper selezionati per la Milano Pin-Golf Challenge vengono settati (laddove previsto dal software del flipper stesso) in modalità TOURNAMENT MODE.

Ogni partita ha la durata di 3 palline con extra ball disattivati.